指令	動作按鍵
選擇指令	
選擇單位	左擊
多選擇一個單位	Shift+左擊
選擇畫面上所有的相同單位	E鍵或雙擊滑鼠左鍵
選擇前/下一個單位	左/右箭頭
選擇前/下一個群體或工人	上/下箭頭
選擇所有作戰單位	Q
選擇地圖上所有符合目前所選擇的單位	雙擊E鍵
定義目前所選擇的單位為一個群體	Ctrl+數字鍵
選擇已定義數字團體	數字鍵
觀看（非選擇）已定義數字的團體	ALT+數字鍵
選擇並跳到已定義的數字團體	雙擊數字鍵
跳到最後一個雷達事件的位置	空白鍵
跳到指揮總部	H鍵
快速捲動	按住滑鼠右鍵，然後移動滑鼠
單位模式	
強制開火	按住CTRL然後左擊地點
攻擊模式	按一次A鍵然後左擊地點
指示所選單位守衛	按一次G鍵然後左擊地點
停止所選單位們	S鍵
散開所選單位們	X鍵
替單位設定導航點	ALT+左擊每一個導航點
設定單位陣型	就定位、選擇單位，然後按CTRL+F
畫面與彈出選單	
在多玩者與接觸戰遊戲模式中切換外交通訊器畫面或是單人遊戲中切換任務目標畫面	TAB
切換控制列	F9
選項選單	ESC
擷取畫面	F12
攝影機	
設定攝影機書籤	CTRL + F1 - F8
跳到所設定的攝影機書籤	F1 - F8
旋轉攝影機	數字鍵4左轉，6右轉
縮放攝影機	數字鍵8放大，2縮小
重設攝影機為預設位置	數字鍵5
多人遊戲	
跟每個人交談	ENTER
跟同盟交談	BACKSPACE
放置路標	CTRL + B
取悅所選擇的單位	CTRL + C

警告：給投影電視的使用者

靜止畫面或影像，可能會造成永久的影像管傷害，或使陰極射線管的發光體受損。避免在大尺寸投影電視上反覆或過度執行電玩遊戲。

癲癇警告

在使用本遊戲或讓您的孩童使用遊戲之前，請閱讀本文字。

某些人暴露在日常生活中的特定閃光或光跡下，會產生癲癇症狀或失去意識。這些人在觀看電視影像或玩特定電玩遊戲時，可能會誘發癲癇症狀。即使過去沒有癲癇症的病史，或從未有任何癲癇症狀，仍舊有可能會發生。

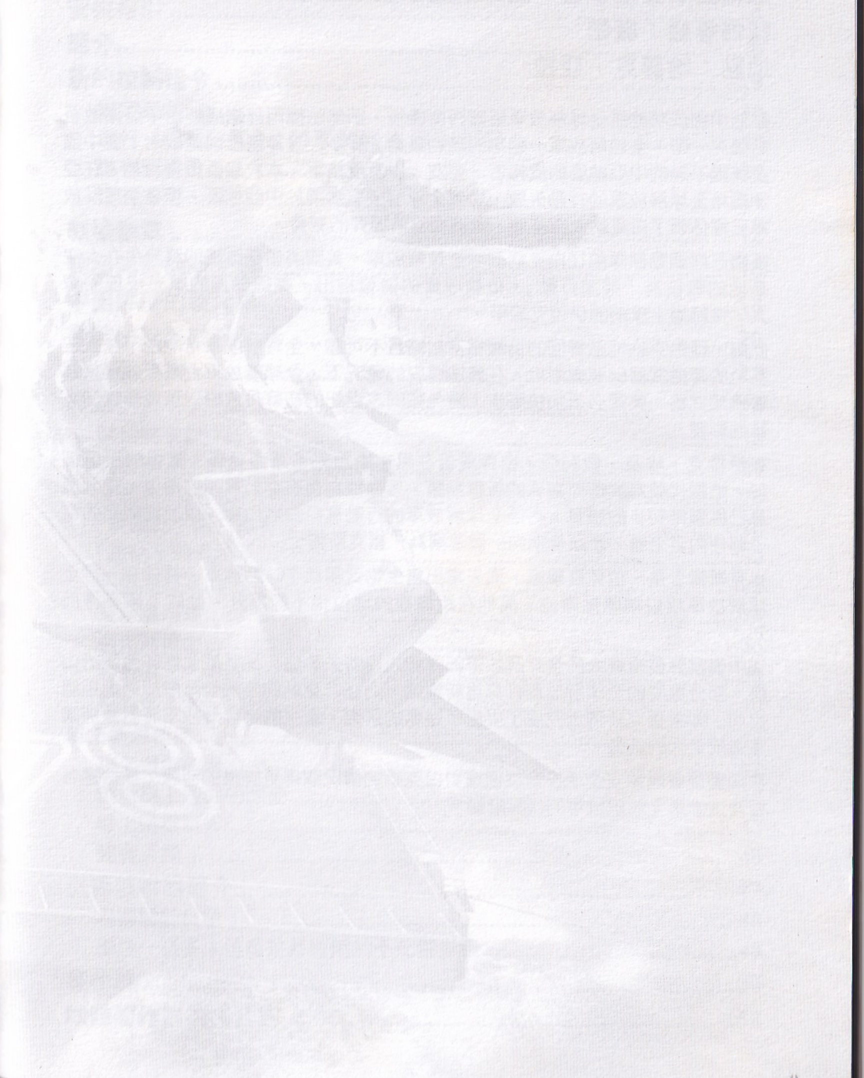
如果您或家中的任何人，暴露在閃光下時曾經發生類似癲癇的症狀（發作或失去意識）；請在玩遊戲前先向您的醫師諮詢。

我們建議父母應該留意孩童使用電玩的情況。如果您或您的在玩遊戲時孩童出現下列任何徵狀：暈眩、視線模糊、眼球或肌肉抽搐、失去意識、失去方向感、任何非自主性的動作或痙攣，立刻停止遊戲，並向您的醫師諮詢。

使用時的注意事項

- 不要太靠近螢幕。和螢幕保持適當的距離，在連結線許可的情況下，越遠越好。
- 盡量在小螢幕上玩遊戲。
- 如果您感到疲勞或想睡，避免玩遊戲。
- 確定玩遊戲的房間內有充足的照明。
- 每玩1小時的電玩，休息10到15分鐘。

終極動員令：將軍
資料片 絕命時刻手冊



針對全球解放軍所召集之安全理事次委員會
（1521號決議案）
陳報至安全理事會：全球解放軍戰情回報
發佈等級：機密
地點：哈薩克，亞拉

雖然中國成功地將全球解放軍驅離西側邊境，卻無法攔阻該組織經由中亞擴散至哈薩克一帶。全球解放軍一連串的勝利集結了許多在意識型態或是政治上對中國及美國不滿的中亞地區的支持者、盟友，以及反抗軍。本次級委員會認為，在亞洲圍堵全球解放軍的行動失敗，導致全球解放軍活躍於中亞地區。現在全球解放軍已經佔領了白克納太空基地，歐洲面臨著導彈的威脅。

美國已經調動部隊前往白克納剷除全球解放軍。美國將領稱這場即將發生在太空基地的戰役為「掃蕩行動」。依據收集的情報指出，美國動員的軍事規模的龐大，遠超過十年前的伊拉克戰爭。

此刻，從白克納地區傳回的情報相當粗略且不可靠。全球解放軍可能駐守在太空基地的彈道武器儲藏處附近。在無法逃脫的情況下，全球解放軍會毫不遲疑的部署這類武器。美國必須加快腳步，避免如同本世紀的初蘇丹危機對環境造成的災難性影響。

在伊拉克、埃及、敘利亞，密探報告在黑市中出現了某種更新、更毒的炭疽細菌。這種代號為炭疽菌迦瑪的新種細菌，致命性為舊有細菌戰劑的兩倍。這個消息已經獲得初步的證實，透過全球解放軍的行動電話交談內容，以及攔截到的電子郵件內容來看，矛頭全指向一個暱稱為「崔克斯博士」的人。

崔克斯博士是一位免疫學家，過去常出售生物武器給全球解放軍。據信有一群全球解放軍精銳衛隊保護他，而他在組織裡的地位也不斷提升。他的下落不得而知。

空中偵察隊發現龐大的全球解放軍部隊和人員消失於白克納基地北側和西側的山區。部分逃脫的全球解放軍打算重新集結，而在白克納的殘餘全球解放軍則拒絕協商。如果崔克斯博士完成了炭疽菌迦瑪的研究，新生的全球解放軍將對歐洲國家造成更大的威脅。

次級委員會建議安全理事會應儘速對白克納的情況取得更詳盡的情報，並透過各種管道滲透全球解放軍的領導階層。

目錄

安裝指引 **4**
簡介 **8**
新的控制指令 **9**
- 設定遊戲 10
- 進行《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》........ 10
- 進行新戰役 11
- 提升軍階 11

戰場勳章 **12**
美國陣營的新元素 **15**
中國陣營的新元素 **18**
全球解放軍的新元素 **20**
科技建築物 **22**
將軍對決 **23**
- 開始將軍對決 18
- 馬爾康．「王牌」．葛陵格將軍 24
- 艾利西．亞歷山大將軍 26
- 「精確點」湯文斯將軍 28
- 「鐵砧」菲鑫將軍 30
- 陶信淅將軍 32
- 寬大漢將軍 34
- 崔克斯博士 36
- 若德爾．「炸藥」．莊斯將軍 38
- 科塞德王子 40

線上遊戲補遺 **42**
- 線上遊戲圖示 42
- 創造線上遊戲的改變 42
- 線上遊戲戰術 43
- 競賽天梯 46

世界編輯器簡介 **47**
- **地圖設計提示** **48**
- **創造一張多人連線遊戲地圖的十七個步驟** **48**

製作群 **50**
軟體著作權授權合約 **53**

安裝指引

感謝你購買《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》。安裝指引將協助你在你的系統上安裝及執行遊戲。

請花一些時間確認你的系統符合最低系統設定的需求。你的系統必須符合這個標準才能夠正常的執行《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》。

**附註：你必須先安裝《終極動員令：將軍》才能執行本遊戲。*

系統需求

- 為了擁有最好的執行效能，你必須擁有一張AGP顯示卡。PCI顯示卡遠比AGP顯示卡要慢許多。PCI顯示卡通常無法達到最低遊戲需求標準。
- 務必關閉自動防毒程式。你通常可以在畫面下方的工作列找到防毒程式的圖示。在圖示上按下右鍵並將其關閉。記得在離開遊戲後將之開啟。
- 確認你的音效卡和顯示卡的驅動程式是最新版本。你可以拜訪這些硬體的網站並下載最新驅動程式。

最低系統設定（單人遊戲&2玩者多人連線遊戲）

- Windows XP、Windows Me、Windows 2000、Windows 98
- 800 MHz Intel Pentium Ⅲ處理器或AMD Athlon處理器
- 128 MB系統記憶體
- 8倍速光碟機
- 1.4 GB可用硬碟空間，外加儲存遊戲所需之空間（Windows交換檔需要額外的空間）
- 配備32 MB記憶體之顯示卡，使用Nvidia GeForce2（以上）、ATI Radeon 7500（以上）之顯示晶片，以及相容於DirectX 8.1之驅動程式。
- 相容於DirectX 8.1之音效卡
- 鍵盤
- 滑鼠

建議系統設定（單人遊戲及2-8玩者多人連線遊戲）

- 1.8 GHz以上之Intel Pentium Ⅳ處理器或AMD Athlon XP處理器
- 256 MB以上系統記憶體
- 8倍速以上光碟機
- Nvidia GeForce3（以上）且相容於Direct3D之顯示卡。

多人連線遊戲系統需求

3-8人遊戲，需要256MB系統記憶體

INTERNET（2-4人）

- 56 Kbps以上之直接Internet連線
- 每人一套遊戲光碟。多人連線遊戲無法同時使用Disc 1與Disc 2

INTERNET（5-8人）

- 纜線、DSL，或更快的直接Internet連線
- 每人一套遊戲光碟。多人連線遊戲無法同時使用Disc 1與Disc 2

網路（2-8人）

- 符合TCP/IP協定之網路環境
- 每人一套遊戲光碟。多人連線遊戲無法同時使用Disc 1與Disc 2

安裝遊戲

要安裝《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》：

1. 啟動Windows作業系統。
2. 關閉所有開啟的程式以及背景工作，包括掃毒程式。
3. 將《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》Disc 1放入你的光碟機中。會出現自動播放選單。

   → *如果自動播放選單沒有出現，在Windows的工作列上點選「開始」鈕，然後選擇「執行」。在執行對話框裡輸入D:\Setup.exe，然後點選「確認」（如果你的光碟機不是D:，請輸入正確的光碟機代號）。*
4. 點選「安裝（INSTALL）」。在設定程式啟動後，會開啟自動安裝精靈。點選NEXT繼續。
5. 輸入你的遊戲序號。你可以在《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》的CD盒背上找到，輸入後點選「確認（OK）」繼續。
6. 出現《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》服務條款同意書。閱讀完畢後，點選YES接受並繼續。
7. 畫面上出現選擇安裝路徑的視窗。《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》將安裝到這個位置，點選「下一步（NEXT）」接受預設路徑。

   → *要改變目標路徑，請點選「瀏覽（BROWSE）」，然後選擇你希望安裝《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》的路徑，並點選「確認（OK）」，然後再點選「下一步（NEXT）」。*
8. 畫面上會出現選擇程式資料夾的畫面，選擇你想執行《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》的起始選單目錄，然後點選「下一步NEXT」。
9. 畫面會出現即將安裝檔案的視窗，並顯示你做的選擇，若想變更之前的設定，請點選「返回（BACK），或者點選「下一步（NEXT）」來接受所有的設定，並開始複製檔案。另外，還會出現一個視窗詢問你是否要在桌面上建立捷徑，點選「是（YES）」接收，點選「否（NO）」拒絕，並繼續安裝程序；當提示視窗出現時，請將《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》Disc 2放入光碟機中，並點選「確定（OK）」繼續安裝程序。

10.畫面上會出現電子註冊的視窗，如果你想立刻註冊你的軟體，請選擇「立刻註冊（REGISTER NOW）」；如果想以後再註冊的話，請點選視窗中的「稍後註冊（REGISTER LATER）」。

○ **立刻註冊（REGISTER NOW）**：會出現註冊表單，寫完成後將交給美商藝電。

○ **稍後註冊（REGISTER LATER）**：會關閉註冊提示視窗，請點選「確認（OK）」繼續安裝程序。

11.會出現一個視窗詢問你是否要安裝DirectX 8.1，若你電腦上安裝的DirectX版本為8.1以上，點選「否（NO）」繼續，然後會出現另一個視窗詢問你是否要執行《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》，如果你想立刻開始遊戲，點選「是（YES）」，若想稍後進行遊戲，點選「否（NO）」；點選「完成（FINISH）」結束安裝精靈程式。

→ *如果你的電腦所安裝的DirectX版本比8.1舊，請務必點選「是（YES）」。DirectX安裝完成後，畫面上會出現要你重新啟動電腦的提示視窗。*

移除/重新安裝遊戲

如果你玩遊戲時遇到問題，或初次安裝時未確實完成，我們建議你重新安裝遊戲。

要移除《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》：

1. 啟動Windows作業系統。
2. 點選Windows工作列的「開始」鈕，選擇「程式集」> EA GAMES > Command and Conquer General Zero Hour > Uninstall Command and Conquer General Zero Hour
3. 照著畫面上的指示完成移除程序。

註：在《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》安裝後所產生的檔案，例如遊戲存檔，在完成移除程序後，仍會留存在硬碟裡。如果你想要繼續使用這些檔案，只需重新安裝遊戲至相同的路徑即可。

要重新安裝《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》：

參閱前面的「安裝遊戲」。

開始遊戲

要啟動《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》（遊戲光碟置於光碟機中）：

1. 關閉所有開啟的程式以及背景工作，包括掃毒程式。
2. 按下Windows工作列的「開始」鈕，選擇「程式集」> EA GAMES > Command and Conquer General Zero Hour > Command and Conquer General Zero Hour

・若在安裝遊戲時，你建立了桌面捷徑，你可以點選捷進開始遊戲。

要啟動《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》（遊戲光碟不在光碟機中）：

1. 啟動Windows作業系統。
2. 關閉所有開啟的程式以及背景工作，包括掃毒程式。
3. 將《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》 Disc 1放入你的光碟機中。會出現自動播放選單。

註：如果自動播放選單沒有出現，在Windows的工作列上點選「開始」鈕，然後選擇「執行」。在執行對話框裡輸入D:\autorun.exe，然後點選「確認」（如果你的光碟機不是D:，請輸入正確的光碟機代號）。

4. 點選「進行遊戲（PLAY）」鈕。

簡介

決命時刻已經到來。《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》替最紅的策略遊戲注入全新部隊、軍隊，以及戰役。

雖然全球解放軍在一開始的戰役中嚐到挫敗的滋味，現在他們帶著大量的新武器、新戰術再度發動戰爭，企圖對抗不久將來的文明世界。在一連串更具挑戰性的任務中，領導你的全球解放軍、美國軍隊或中國軍隊。利用新的部隊、建築物和超強武器取得上風，給敵人來個驚喜。在全新的「將軍對決」裡，你將對抗九支各由精通某種戰術的狡詐將軍所率領的特殊軍隊。或者，你可以在包含眾多新多人連線遊戲地圖和其他強化功能的線上遊戲裡，扮演任何一位將軍，你將體驗到更棒、更快的《終極動員令》。

*需要配合《終極動員令：將軍》程式執行。

特色

○ **三大戰役、十五個新任務**。所有的新地圖整合成三場令人激賞的戰役，每個戰役都將改變世界。

○ **全新多人連線遊戲地圖**。在針對二至八名玩家所設計的地圖上，考驗你的《終極動員令》技巧。

○ **將軍對決**。運用你個人的策略對抗九名擁有獨特個性、戰術和嘲弄話語的人工智慧將軍。

○ **次世代戰爭中的先進武器**。美國軍隊、中國軍隊、全球解放軍將帶著改良過的武器投入戰場。

○ **舉世嘩然的全新任務**。在地中海摧毀美國艦隊、破壞毒氣槽、派遣特種部隊取得具有強大破壞力的武器。

○ **更多協助你征服全球的工具**。使用微波、雷射及衛星科技的能源系統和超級武器。

○ **無可比擬的將軍引擎**。強化視覺效果的遊戲引擎，帶來更棒的遊戲體驗。

關於本產品或其他產品的更詳細資訊，請參見EA GAMES網站，網址：www.eagames.com。

新的控制指令

《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》加入了新的控制鍵，提升你在激烈戰鬥中的反應速度。

新滑鼠指令

動作	*滑鼠*
選擇的部隊攻擊移動至目的地，後防守該區域（可選擇）	選擇部隊，在目的地上按兩下　然

○ **關於離子砲：**若要讓離子砲光束在地面上更快速的移動，按兩下滑鼠鍵。

○ **復仇：**將這個選項關閉，你的部隊便不會自動攻擊發動攻擊的敵方部隊。

替代的滑鼠控制方式（可選擇）

你可以定義「雙擊滑鼠左鍵」，讓你選擇的部隊攻擊移動至目的地。當你對一個地點按兩下滑鼠鍵時，你選擇的部隊會朝該地點移動，攻擊沿路上遭遇的敵方部隊，並且在抵達後防守該區域。

★ 要使用「雙擊滑鼠鍵」的攻擊移動控制方式，點選選項畫面中的「雙擊滑鼠鍵（DoubleClick Attack Move）」旁邊的檢核框。然後，點選「接受（ACCEPT）」。

你也可以切換成另一種滑鼠控制方式。

★ 要將滑鼠控制方式改變成將右鍵當成行動鈕，點選選項畫面中的「替代滑鼠設定（Alternate Mouse Setup）」。然後，點選「接受（ACCEPT）」。

功能	*滑鼠動作*
移動游標	移動滑鼠
選擇部隊或建築物	按滑鼠左鍵
選擇區域內的所有部隊和建築物	按住滑鼠左鍵不放並拖曳
選擇相同類型的所有部隊或建築物	按兩下滑鼠左鍵
動作鈕：選擇部隊、移動部隊至指定區域，或攻擊指定區域內的部隊	按滑鼠右鍵
選擇的部隊攻擊移動至目的地，然後防守該區域（可選擇）	選擇部隊，在目的地上按兩下

新的熱鍵

動作	*熱鍵*
捲動畫面	方向鍵
選擇畫面上所有你的部隊	按鍵 Q（一次）
選擇地圖上所有你的部隊	按鍵 Q（兩次）
選擇畫面上所有你的空中部隊	按鍵 Q（三次）
選擇地圖上所有你的空中部隊	按鍵 W（兩次）

★ 按下F鍵，開關重播時的快轉功能。

★ 按下K鍵，在指揮中心建造全球解放軍工人。

設定遊戲

安裝之後，《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》會出現在你之前安裝的《終極動員令：將軍》的遊戲界面中。

進行《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》

「將軍對決」是《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》的新功能，提供了適合單人遊戲、具有特殊戰術與武器的軍隊。

★要開始一場「將軍對決」遊戲，在主選單裡點選「單玩者遊戲（SOLO PLAY）」。然後，點選「對決（CHALLENGE）」。詳情請參閱第23頁的「將軍對決」。

三個新戰役提供具挑戰性的劇情及環境，讓玩家對抗美國、中國及全球解放軍的軍隊。

·詳情請參閱第11頁的「進行新戰役」。

在原始的《終極動員令：將軍》界面中，提供了新的多人連線遊戲地圖。

★要玩任何一張新的多人連線遊戲地圖，在「多人連線遊戲選項」畫面中，點選「選擇地圖（SELECT MAP）」。詳情請參閱《終極動員令：將軍》手冊的「創造遊戲（Create a Game）」。

各陣營的基本軍隊，都加入了新部隊、建築物和升級。

○ 關於美國陣營的新元素，*→請參閱第15頁的「美國陣營的新元素」。*

○ 關於中國陣營的新元素，*→請參閱第18頁的「中國陣營的新元素」。*

○ 關於全球解放軍陣營的新元素，*→請參閱第20頁的「全球解放軍陣營的新元素」。*

進行新戰役

《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》包括了三個新戰役，美國、全球解放軍及中國各一。你雖然可以用任何順序來玩這些戰役，我們建議你以下列順序進行戰役：美國、全球解放軍、中國。

要開始一個新戰役：

1. 點選主選單裡的「單玩者遊戲（SOLO PLAY）」。
2. 選擇要扮演的陣營。
3. 選擇遊戲困難度。接著會播放戰役的介紹影片。

美國戰役概要

美國將全球解放軍驅趕至西亞地區，但無法獲得確定性的勝利。士兵親友們大聲疾呼讓士兵返回家園的同時，美軍將領正試圖完成工作。根據收集到的情報指出，全球解放軍已經取得了具有大規模毀滅性的生化武器，但這項消息並不可靠。可以確信的是，全球解放軍已經產生了新首領，專家相信，這位新首領將帶領恐怖組織對美軍展開新一波的攻擊。在戰爭開打、士兵失去戰鬥意志之前，美國必須做出迅速且果斷的決定。

全球解放軍戰役概要

受到全球解放軍持續的騷擾及攻擊對手的目標，美軍將領飽受困擾。分析師估計，全球解放軍已經招募了兩個新部隊，並且正在囤積資源，包括大規模毀滅性新武器。每次成功的恐怖攻擊，皆讓全球解放軍獲得新的仰慕者、更多的報導，以及對敵人發動致命攻擊的動力。

中國戰役概要

美軍在對付全球解放軍時，犧牲相當慘烈，中國將領已經察覺到這一點。雖然中國在將全球解放軍驅離西側邊境時，蒙受重大的損失，但現在已經守住邊境。美軍與全球解放軍激戰，損失慘重，中國得以遠離戰場。然而，美軍實力的衰弱，卻成為中國將領發動野心攻擊的大好時機。

提升軍階

在《終極動員令：將軍》裡，摧毀敵方建築和部隊可提升你的軍階。每提升一個軍階，可讓你獲得「將軍點數（Generals Points）」，這些點數可用來取得新的「將軍能力（Generals Powers）」。

○ 晉升至2至4級：每個階級可獲得一點「將軍點數」。

○ 晉升至5級：三點「將軍點數」。

在大部分的任務中，你最多可以獲得七點「將軍點數」。

戰場勳章

在「殊死戰」和「多人連線遊戲」裡，若能在戰場上獲得勝利，可以獲頒《終極動員令：將軍》戰場勳章。

註：要在「殊死戰」或「多人連線遊戲」裡獲得勝利，你必須摧毀所有的敵方部隊和建築物。「防禦建築」和「圈套炸彈」不算是建築物。

○「單玩者遊戲」的戰場勳章，可以在殊死戰遊戲設定畫面裡看到。

戰役勳章

圖示	勳章	説明
	中國戰役勳章	完成中國戰役。以最高難度獲得勝利可獲頒金質獎章。
	美國戰役勳章	完成美國戰役。以最高難度獲得勝利可獲頒金質獎章。
	全球解放軍戰役勳章	完成全球解放軍戰役。以最高難度獲得勝利可獲頒金質獎章。
	對決戰役勳章	完成將軍對決可獲得此勳章。以最高難度獲得勝利可獲頒金質獎章。詳情請參見第xx頁「將軍對決」。

殊死戰勳章

依據每場遊戲結算的戰績，可獲頒下列殊死戰勳章。

圖示	勳章	説明
	毅力勳章	征服所有的殊死戰地圖可獲頒此勳章。‧玩任何地圖，只要設定為最低困難度，將讓你無法獲得毅力勳章。
	常勝勳章	連續獲得3、10、25、100或1000次勝利可獲頒常勝勳章。‧失敗、結束或投降將中斷你目前的連勝紀錄。
	閃電勳章	在5或10分鐘之內獲得勝利。
	統治勳章	在你的《終極動員令：將軍》生涯中，獲得100、500、1000或10000場遊戲勝利。
	究極勳章	在困難度等級，以最多的敵人數，完成所有的殊死戰地圖，可獲頒此勳章。
	空軍勳章	建造20架以上的飛機對抗電腦控制的對手。
	坦克勳章	建造50輛以上的坦克對抗電腦控制的對手。
	天啟勳章	建造「離子砲」、「核彈」和「生化死雨風暴」超級武器可獲頒此勳章。

多人連線遊戲勳章

註：要獲得多人連線遊戲勳章，每一場遊戲你都必須列表顯示統計資料。多人連線遊戲統計資料與殊死戰統計資料是分開顯示的。詳情請參閱第xx頁的「創造線上遊戲的改變」。

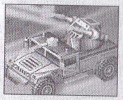
圖示	勳章	說明
	傑出勳章	要獲得傑出勳章，你必須在至少10場遊戲裡，有90%是使用普通遊戲頻道進行遊戲，並且獲勝、失敗、投降或離開。
	常勝勳章	連續獲得3、10、25、100或1000次線上遊戲勝利可獲頒常勝勳章。・失敗、結束或投降將中斷你目前的連勝紀錄。
	統治勳章	在你的線上遊戲生涯中，獲得100、500、1000或10000場遊戲勝利。
	空軍勳章	建造20架以上的飛機對抗人類對手。
	坦克勳章	建造50輛以上的坦克對抗人類對手。
	天啟勳章	建造「離子砲」、「核彈」和「生化死雨風暴」超級武器對抗人類對手可獲頒此勳章。
	閃電勳章	在5或10分鐘之內擊敗人類對手獲得勝利。
	環球將軍勳章	用每位將軍贏得至少一場線上遊戲勝利可獲頒此勳章。

美國陣營的新元素

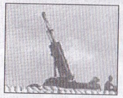
註：包括美國在內的所有陣營，大部分的部隊在受損時，速度會變慢。然而，有些部隊則不會。

○ **無人機的特別附註：** 當美國部隊進行無人飛機的升級時，無人機會讓敵方的防空部隊先攻擊他們。配備無人機的載具可以擔任空中攻擊的先遣部隊。本附註不適用於地面部隊的無人哨兵機。

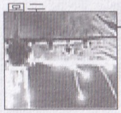
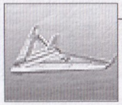
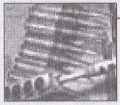
新的美國部隊

圖示	名稱	說明
	無人哨兵機	這種隱匿的載具可以用來偵察戰場，而無須導引或監督。升級的無人哨兵機，機鼻搭載的20mm機砲，會自動對付步兵和小型載具。
	微波坦克	微波坦克能透過微波癱瘓建築物內的電子設備。就自衛能力而言，微波場能傷害步兵。
	復仇者支援車	機動型平台，復仇者支援車可以利用雷射點防禦系統標記空中及地面目標。目標被標記後，鄰近的其他的部隊能更迅速的開火，而且準確率提高。復仇者支援車也可以擊落敵機。

新的美國建築物

圖示	名稱	說明
	火力基地	配備155mm加農砲，這種小型火力基地能夠將巨大的砲彈投射至遠處。就算攻擊範圍內的敵方設施能夠避開砲火，他們也會變得相當脆弱，而可讓4名步兵佔領。

新的美國升級

圖示	名稱	說明
	反制裝置	為了保護昂貴的空中武器系統，美國針對熱導向及雷達導向飛彈發展了反制裝置。所有的美軍飛機皆可做反制裝置的升級。機場提供此升級。
	地獄火蜂型機	這種升級可讓大部分的美軍部隊搭載一架可發射地獄火飛彈的蜂型機。
	化學裝	為了應付毒氣攻擊，美國步兵和其他人員都應該進行化學裝升級。由於有毒物質無法穿透化學裝，穿著的人員能夠徹底的清理有毒區域。化學裝能夠有效的抵抗輻射及微波攻擊。戰略中心提供此升級。
	補給線	如果補給線中斷，將使現代軍隊無法運轉。進行補給線升級，可以增加運輸直昇機的產能，使得部隊能夠持續向前挺進。戰略中心提供此升級。
	碉堡殺手	就算是埋在地底下12呎深的六呎厚的強化水泥，也無法抵擋妥善安置的碉堡殺手的攻擊。碉堡殺手引爆時，爆炸的威力可以殺死掩體內的駐軍，或是迫使他們離開建築物或地道網路。機場提供此升級。
	炸彈之母	油氣彈的升級武器，炸彈之母是可在低空引爆的巨大炸彈。九噸的炸藥能夠將坦克吹翻至距離爆炸點數百碼之遙的地方。選擇了將軍的油氣彈能力後，戰略中心提供此升級。
	無人哨兵機機槍	這個升級讓無人哨兵機配備機槍。

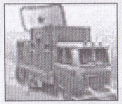
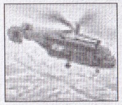
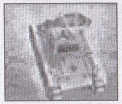
新的美國將軍能力

圖示	名稱	說明
	空投文宣品	能夠有效打擊並降低敵方的戰鬥意願。在敵方營區上空空投文宣品，能降低敵人士氣，並減少敵軍部隊抵抗的意願。受到影響的部隊暫時無法行動。
	鬼魅砲艇機	鬼魅砲艇機可以對任何不幸被發現的東西施以猛烈攻擊。這種緩慢飛行的平台，以小圓圈的軌跡飛行著，利用搭載於兩側的眾多槍砲，發射50口徑的砲彈。在飛行時，能夠以手動方式瞄準目標。

中國陣營的新元素

○ 黑色汽油彈的特別附註：指揮中心初次宣布可以投擲汽油彈時，在裝填及投擲第二枚汽油彈前，中國米格機無須返回基地。

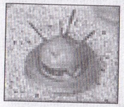
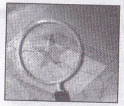
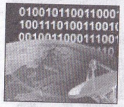
新的中國部隊

圖示	名稱	説明
	前哨監聽車	中國已經發展出先進的監視技術，能夠運用於前線的低成本部隊上。前哨監聽車可以偵測廣泛半徑內的部隊動態，包括隱匿的部隊，尤其是坦克殺手部隊。
	螺旋直昇機	這種大型的直昇機可以輸送步兵以及一些載具橫越任何地形。這種多功能載具，可以搭配「思想強化電塔」、「蓋特機砲」或「碉堡殺手」的升級。 汽油彈也可以增加額外的火力。
	電子干擾坦克	這種裝置在載具上的電子干擾裝置，能保護中國先進的部隊。多頻干擾裝置能有效的干擾導向飛彈和火箭的攻擊，使這些武器錯過目標。電子干擾坦克的導波束也能夠癱瘓載具部隊的電子裝置。

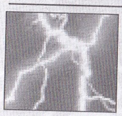
新的中國建築物

圖示	名稱	説明
	網際網路中心	團結就是力量，網際網路中心可以容納八名駭客，當駭客合作時，能夠發揮比個人更大的力量。網際網路中心能夠進行「衛星駭客1」和「衛星駭客2」的升級。

新的中國升級

圖示	名稱	説明
	中子地雷	中子地雷是一種致命武器，可以對付嘗試佔領我方建築物的人員。中子地雷也能夠殺死載具的駕駛員。無人駕駛的載具視為中立，而能夠被徵用。
	衛星駭客1	網際網路中心提供此升級，衛星駭客1能夠揭露地圖上所有指揮中心附近的地形。
	衛星駭客2	網際網路中心提供此升級，衛星駭客2能夠暫時的讓所有敵手衛星的頻率曝光，在短時間內揭露敵人所能看到的景象。
	中子彈殼	傳説中國已經擁有這項武器，中子彈殼能夠摧毀敵方人員，而使建築物和部隊完好如初。核子加農砲可以發射中子彈殼。

新的中國將軍能力

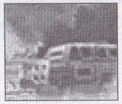
圖示	名稱	説明
	地毯式轟炸	高空投擲的炸彈能夠在敵人抵達之前，摧毀大範圍的敵人。地毯式轟炸能夠密集轟炸敵人的設施。
	狂熱	這項將軍能力可使我方部隊變得瘋狂。這些部隊的火力和護甲都會暫時提升，在短暫的時間內扭轉戰況。

全球解放軍的新元素

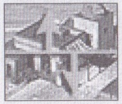
○ 狂暴暴民的特別附註：狂暴暴民無法駐守在建築物內、搭乘運輸工具、或是利用地道網路系統移動。全球定位系統干擾對他們無效。

○ 全球解放軍能力的特別附註：如果全球解放軍佔領了敵人的核子反應爐或冷融合反應爐，全球解放軍能以更快的速度建造建築物。

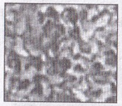
新的全球解放軍部隊

圖示	名稱	說明
	破壞者	這種步兵部隊接受過特殊訓練，能夠匿蹤及破壞。破壞者能夠攀岩走壁、潛入敵方基地、躲入建築物中、癱瘓建築物。如果破壞者進入敵人的指揮中心，敵人會失去所有的將軍能力。
	戰鬥摩托車	戰鬥摩托車由步兵騎乘。戰鬥摩托車是低成本、高效能的戰鬥部隊。戰鬥摩托車非常適合進行偵察工作，全球解放軍的任何步兵部隊都能夠駕駛它。
	戰鬥巴士	戰鬥巴士這種強化的平民巴士，能夠搭載步兵部隊到前線。被運輸的部隊能夠從戰鬥巴士的窗戶發射武器。靜止不動時，戰鬥巴士可作為殘留部隊的掩體。

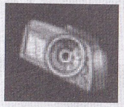
新的全球解放軍建築物

圖示	名稱	說明
	假建築物	假建築物是一種有效的牽制手法，可迫使敵人改變戰術或浪費資源。然而，假建築物可升級成真建築物，再度改變戰況。

新的全球解放軍升級

圖示	名稱	說明
	工人鞋	全球解放軍工人穿上鞋以後，可以走得更快，而能夠提升他們的產能。黑市提供此升級。
	偽裝	對刺針飛彈基地和地道網路系統進行偽裝升級，可以讓它們處於偽裝的保護下。
	防禦工事	防禦工事升級可提升全球解放軍建築物外層護甲的強度。皇宮提供此升級。
	炸彈陷阱	炸彈陷阱升級可讓所有的反抗軍部隊在任何建築物或結構體上安裝難以發現的炸藥。嘗試奪取它們的敵方戰鬥人員會引爆炸藥。兵營提供此升級。

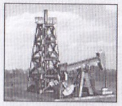
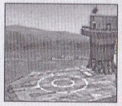
新的全球解放軍將軍能力

圖示	名稱	說明
	全球定位系統干擾	全球定位系統干擾可利用全球定位系統頻率干擾大範圍的衛星資料傳送。部署之後，全球定位系統干擾可以讓部隊如同偽裝般隱藏起來。
	隱匿攻擊	運用隱匿攻擊，全球解放軍可以在地圖上的任何地方設置地道出口，讓人員從敵方的基地內部發動攻擊。在發動隱匿攻擊前，攻擊部隊必須先放在之前建造的隱匿攻擊出口或地道網路中。

科技建築物

科技建築物處於戰場上的戰術關鍵位置，你可以佔領這些建築物替你的軍隊效力。在時間較長的遊戲裡，佔領科技建築物往往是決定勝敗的關鍵。

註：要佔領科技建築物，你必須先取得兵營裡的「佔領」升級。詳情請參見《終極動員令：將軍》所附的說明文件。

圖示	名稱	說明
	科技鑽油塔	佔領之後，鑽油塔能夠以穩定的速度不斷提供你$1000的資金。
	科技精煉廠	精煉廠可以降低你所有部隊的造價。
	科技醫院	醫院能夠持續的治療戰場上的我方步兵。
	科技維修坪	維修站能夠持續的修護戰場上的我方載具。
	科技砲兵陣地	砲兵陣地會攻擊射程範圍裡的敵方地面部隊。
	科技增援機坪	在增援停機坪處，會定期的收到一種攻擊載具。通常是一輛坦克。

將軍對決

在「將軍對決」中，你指揮的將軍軍隊擁有許多特殊部隊、建築物、升級。每支軍隊能夠以獨特的戰術，更快或更便宜的取得戰勝所需的武器或建築物。你必須挖掘每位將軍弱點，針對不同將軍的策略制訂反制策略。

- ○ 在某些將軍的軍隊裡，沒有某些標準的美國軍隊、中國軍隊或全球解放軍的部隊、建築或升級。然而，某些軍隊則擁有其他遊戲裡所沒有的部隊。
- ○ 所有將軍對決裡的軍隊都可以用於「殊死戰」或「線上遊戲」。

開始將軍對決

展開一場將軍對決遊戲：

1. 在主選單裡，點選「單玩者遊戲」。
2. 在「單玩者遊戲」選單裡，點選「對決」。
3. 選擇困難度。

★ 若能在較高的難度等級獲勝，可以獲得高級戰場勳章。詳情請參閱第xx頁的「戰場勳章」。

4. 在「選擇你的將軍」畫面中，請選擇一位要使用的將軍。

★ 要選擇一位將軍，在畫面上點選目標圖示。在畫面下方可以看到將軍的簡介。

5. 要用的將軍開始一場遊戲，點選「進行遊戲」。會載入第一張地圖以及對決的軍隊。

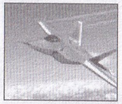
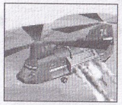
馬爾康・「王牌」・葛陵格將軍

馬爾康・葛陵格將軍是愛荷華噴灑農藥機駕駛員之子，他的飛行生涯始於借用父親的雙翼飛機前往堪薩斯市參加州展覽會。葛陵格以中尉官階參與第一次伊拉克戰爭，在一次下午的行動中，摧毀了四座地對空飛彈基地而初露頭角。隨著官階的晉升，葛陵格在美軍戰機群裡的角色也越來越重要，並且獲得良好的名聲。葛陵格發展出在空優行動中管理油料和部署資源的新技術。這些技術在對付伊拉克、阿富汗和其他威脅時，證明相當成功。他的中隊因準確及完成任務的強烈意志而遠近馳名。

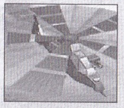
背景資料

- ○ 陣營：美國
- ○ 階級：四星上將
- ○ 支部：美國空軍
- ○ 編號：08291102-HBGB
- ○ 駐紮地：貝姆堡，休士頓，德州，美國
- ○ 戰術概要：空軍

軍隊部隊

圖示	名稱	說明
	猛禽王戰機	第一代的猛禽戰機的機殼較薄。調校過的引擎讓猛禽王戰機能夠配置更堅固的機身以及 更多的彈藥。
	戰鬥運輸直昇機	在之前對付全球解放軍的戰役中，運輸直昇機的表現並不好。由於缺乏防禦，運輸直昇機往往在深入敵後時被擊落，而需要救援行動拯救任何生還者。戰鬥運輸直昇機的側門能讓乘客瞄準地面上的目標。需要補給中心和戰車工廠才能建造。

軍隊升級

圖示	名稱	說明
	隱形卡曼契	卡曼契直昇機能夠透過升級而擁有隱形能力。
	地毯式轟炸機	這可以呼叫B3轟炸機對目標區進行地毯式轟炸。你必須先建造戰略中心才能部署地毯式轟炸機（Carpet Bomber）。

軍隊調整

- ○ 所有飛機獲得雷射點防禦系統。
- ○ 飛機的造價較低。
- ○ 一開始就可建造戰鬥機。
- ○ 不能建造十字軍坦克。
- ○ 不能建造帕拉丁坦克。
- ○ 建造補給中心和戰車工廠後，除了普通的運輸直昇機外，還可以建造戰鬥運輸直昇機。

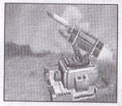
艾利西・亞歷山大將軍

曾擔任二次韓戰的後勤人員，艾利西・亞歷山大能夠取得任何東西的傑出能力引起了她的長官的注意。亞歷山大運用那種能力取得獎學金，並在海軍陸戰隊度過漫長且出色的歲月。在第一次與全球解放軍的衝突中，為了保護補給線，亞歷山大發展出一系列的防禦計畫，使得她的補給隊不受絲毫的攻擊。艾利西・亞歷山大將軍能夠有效的運用資源，而且在衝突初期將防禦和資源擺在優先順位。這位將軍的軍隊只有在取得敵人無法反制的優勢攻擊火力時，才會發動攻擊。

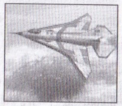
背景資料

- 陣營：美國
- 階級：四星上將
- 支部：海軍陸戰隊
- 編號： 07121969-HB
- 駐紮地：費門堡，貝爾發斯特，緬因州，美國
- 戰術概要：超級武器
- 可玩遊戲類型：殊死戰、將軍對決、線上遊戲

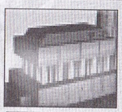
軍隊建築物

圖示	名稱	說明
	電磁脈衝愛國者系統	電磁脈衝愛國者系統（EMP Patriot System）能夠發射密集的飛彈，這些飛彈可對建築物、部隊和人員發射電磁脈衝波。

軍隊部隊

圖示	名稱	說明
	阿爾發曙光轟炸機	最新型的曙光轟炸機，配備了油氣彈。阿爾發曙光轟炸機的油氣彈會在目標上空引爆，並且擴散至相當廣泛的區域。具備超音速飛行能力，使得阿爾發曙光轟炸機能夠躲避敵方的防空砲火。

軍隊升級

圖示	名稱	說明
	先進核能控制棒	先進核能控制棒（Advanced Control Rods） 針對核能控制棒的設計做過改良，較傳統的資源更有效率且發電量更大。

軍隊調整

- 離子砲的造價較低。
- 所有載具的造價較高。
- 不能建造帕拉丁坦克。
- 不能建造十字軍坦克。

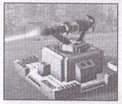
「精確點」湯文斯將軍

「精確點」湯文斯是美國武裝部隊雷射技術的先驅，他利用雷射武器發展出各式各樣的攻擊與防禦策略。2008年，湯文斯奉命前往美國陸軍戰爭學院教授他的理論。然而，湯文斯發現學院生活的步調太慢，因而在2010年請求擔任戰場指揮官。他的部隊全都運用便宜、威力強大的雷射技術，而且他對這項技術的優缺點瞭若指掌，湯文斯將軍在戰鬥遊戲中和真實的戰鬥狀況下，有著耀眼的表現。這位四星將軍繼續朝控制能量及提升效率的方向研發技術，而陸軍也非常仰賴他的能力。

背景資料

- 陣營：美國
- 階級：四星上將
- 支部：美國陸軍
- 編號： 00010204-0IKE0
- 駐紮地：聯合堡，紅衫岸，加州，美國
- 戰術概要：雷射
- 可玩遊戲類型：殊死戰、將軍對決、線上遊戲

軍隊建築物

圖示	名稱	說明
	雷射防禦砲塔	雷射防禦砲塔利用光和熱能產生的強烈爆炸消滅敵人。這些威力強大的防禦砲塔能有效的對付地面和空中的目標。

軍隊部隊

圖示	名稱	說明
	雷射坦克	這種坦克不會發射砲彈，而裝備了更具殺傷力的雷射。雷射坦克需要相當多的能量資源，依據必須維持的能量程度而定，否則雷射坦克將變得毫無用處。

軍隊調整

- 復仇者支援車的造價較低。
- 不能建造戰斧飛彈。
- 不能建造十字軍坦克。
- 不能建造帕拉丁坦克。

「鐵砧」菲鑫將軍

在戰場上，中國最多的資源是數百萬的士兵，菲將軍是踩著同胞的屍體爬到現在的地位。「鐵砧」菲鑫在軍隊中，最為人所知的是能夠在24小時內動員四個師的兵力，這都得歸功於具效力且冷酷無情的指揮架構。菲將軍非常重視紀律，能夠維護紀律的軍官和士兵都可以獲得獎勵。菲將軍發替紅衛兵和精鋭特種人員設計了一套有效的野戰訓練課程。軍事分析家對於菲鑫將軍在2009年，為了避免台灣衝突事件引發全球大戰所主持的和平維持部隊的速度和專業給予極高的評價。他所率領的部隊配備了多種獨特的人民解放軍武器和運輸系統。

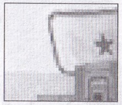
背景資料

- 陣營：中國
- 階級：AAA級將軍
- 支部：人民解放軍
- 兵籍號碼：2030-200403-1
- 駐紮地：蛇營，北京，中國
- 戰術概要：步兵
- 可玩遊戲類型：殊死戰、將軍對決、線上遊戲

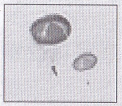
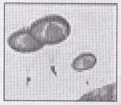
軍隊建築物

圖示	名稱	説明
	防禦碉堡	防禦碉堡可以保護10名左右的士兵躲避直接的炸彈攻擊。此外，它的四周布置了地雷的以避免地面突擊。

軍隊部隊

圖示	名稱	説明
	突擊運輸機	這種自給自足的部隊運輸工具有助於步兵的前線部署。隨行的醫療人員可以治療附近的部隊成員。
	蓋特機槍兵	裝備蓋特機槍的紅衛兵，蓋特機槍兵比裝備傳統武器的步兵更具優勢，而且能夠同時攻擊地面與空中目標。
	攻擊前哨車	改良過的前哨監聽車，此哨站裡部署了四個坦克獵人部隊，而且最多可容納10名步兵。

軍隊將軍能力

圖示	名稱	説明
	空降步兵1	從指揮中心部署，空降步兵1（Infantry Paradrop 1）能夠在地圖上的任何可及地點投擲傘兵。
	空降步兵2	空降步兵2（Infantry Paradrop 2）比空降步兵1（Infantry Paradrop 1）能夠投擲更多的傘兵。
	空降步兵3	空降步兵3（Infantry Paradrop 3）比空降步兵2（Infantry Paradrop 2）能夠投擲更多的傘兵。

軍隊調整

- 所有步兵階級從「老兵」開始。
- 一開始就可進行民族精神升級。
- 提升團隊效應。
- 不能建造戰神坦克。
- 不能建造炎黃坦克。

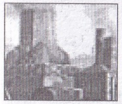
陶信淅將軍

陶將軍會不計代價的取得他想要的東西。陶將軍在戰場上非常仰賴核能科技，但核能無法容許任何小差錯。不幸的是，過去曾經發生過許多可怕的意外事故。2007年，陶將軍擔任牡丹江災變指揮官，他的智慧挽救了他的事業。陶將軍相信，這些錯誤和努力，是發展過程的一部份。當先進核子反應爐的原型有更好的表現時，他的部隊漸漸的看到他的信念的成果。開發戰術核武及促使放射性同位素趨於穩定的計畫，展現出更安全的結果，而他的部隊將可受惠於此。

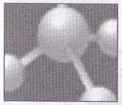
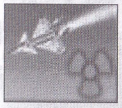
背景資料

- ○ 陣營：中國
- ○ 階級：AAA級將軍
- ○ 支部：人民解放軍
- ○ 兵籍號碼：0000-000000-1
- ○ 駐紮地：牛基地，成都，中國
- ○ 戰術概要：核能
- ○ 可玩遊戲類型：殊死戰、將軍對決、線上遊戲

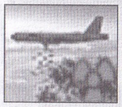
軍隊建築物

圖示	名稱	說明
	先進核子反應爐	在能量收集方面的技術創新，製造出了一座能夠輸出更多電力的優異核能發電廠。

軍隊升級

圖示	名稱	說明
	同位素穩定	在戰場上的壓力測試，證實中國的核子動力坦克是脆弱且容易爆炸的。同位素穩定（Isotope Stability）升級，能夠提供更乾淨的核子燃料給坦克部隊。
	戰術核武米格機	可在核子飛彈發射井購得，這個升級可在米格機的機翼下掛載戰術核子飛彈。

軍隊將軍能力

圖示	名稱	說明
	核武轟炸機	核武轟炸機（Nuke Bomber）這是改裝過的地毯式轟炸機，能夠對目標投擲數顆戰術核子彈頭。殘存的輻射對區域內的士兵有害。

軍隊調整

- ○ 所有坦克一開始就可進行鈾彈殼和速度升級。
- ○ 發電廠輸出更多電力。
- ○ 一開始就可建造核子加農砲。

寬大漢將軍

寬大漢將軍相信人民解放軍可以透過他戰車部隊的觀察口，看到有史以來最偉大的軍事成功。寬將軍是冷暫時期蘇聯坦克戰術的信徒，他發表了許多修改坦克的技術文件。他著手研發一種能夠降低坦克造價的技術，並且發表了皇帝戰車（Emperor）計畫，依據此計畫生產的坦克，在2013年駛出裝配線。寬將軍是解放軍統治體系的老兵，儘管如此，他仍舊駕率領著坦克部隊贏得一場又一場的勝利。

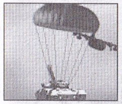
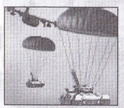
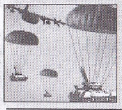
背景資料

- 陣營：中國
- 階級：AAA級將軍
- 支部：人民解放軍
- 兵籍號碼：9999-322436-5
- 駐紮地：鼠基地，濟南，中國
- 戰術概要：坦克
- 可玩遊戲類型：殊死戰、將軍對決、線上遊戲

軍隊部隊

圖示	名稱	説明
	帝王坦克	最新款式的戰神坦克，裝備有固定在砲塔上的思想強化電塔。帝王坦克可以搭配蓋特機砲的升級，發射更具威力的砲彈。

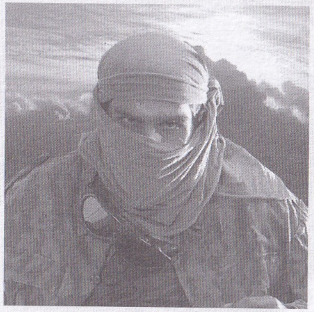
軍隊將軍能力

圖示	名稱	説明
	空降坦克1	空降坦克1（Tank Drop Level 1）這種第三級的將軍能力可以在地圖上的任何地點空投一輛戰神坦克。
	空降坦克2	空降坦克2（Tank Drop Level 2）這種將軍能力可以在地圖上的任何地點空投兩輛戰神坦克。
	空降坦克3	空降坦克3（Tank Drop Level 3）這種將軍能力可以在地圖上的任何地點空投三輛戰神坦克。

軍隊調整

- 所有坦克階級從「老兵」開始。
- 坦克造價較低。建造時間不變。
- 飛機造價較高。
- 不能建造核子加農砲。
- 不能建造地獄火加農砲。

崔克斯博士



對於「崔克斯博士」這個與全球解放軍有關的代號，只有極少的資料。根據調查的背景情報顯示，崔克斯博士曾在約旦受過免疫學的訓練。1995年，他離開學校，並消失於全球解放軍控制的開羅貧民區。在過去二十年裡，他替全球各地的恐怖組織製造生化武器，包括全球解放軍。根據最近監聽行動電話的資料指出，崔克斯博士涉入全球解放軍行動的程度與日遽增。他的實驗室遍及亞洲和中東，製造低價的大規模毀滅性武器給當地的恐怖份子組織使用。有著謹慎和科學的人格，崔克斯博士從不在同樣的地點過夜，並且經常進行整容手術改變他的面貌。

背景資料

- 陣營：全球解放軍同盟
- 階級：不詳
- 組織：不詳
- 身份號碼：不詳
- 出生地：不詳
- 戰術概要：生化武器
- 可玩遊戲類型：殊死戰、將軍對決、線上遊戲

軍隊建築物

圖示	名稱	說明
	毒素地道網路	這種類型的地道入口受到毒素武器的保湖。

軍隊部隊

圖示	名稱	說明
	毒素反抗軍	攜帶著裝滿有毒物質的背包，毒素反抗軍可以對敵方部隊散步致命的化學或生物武器，即使目標集結在要塞建築內也一樣。
	毒素恐怖份子	毒素恐怖份子和標準的全球解放軍恐怖份子相同，但是當他爆炸身亡後會留下一團毒雲。

軍隊升級

圖示	名稱	說明
	炭疽菌迦瑪	炭疽菌迦瑪（Anthrax Gamma），第三代的生物戰劑，這種升級過的戰劑經過實地試驗，證實比炭疽菌試驗型更致命。

軍隊調整

- 所有坦克一開始進行毒素匣升級。
- 所有毒素從炭疽菌試驗型開始。
- 某些飛彈裝有毒素。
- 不能建造或使用偽裝部隊或能力，賈曼卡爾除外。

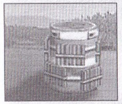
若德爾「炸藥」莊斯將軍

這名中東地區的炸彈專家，祖先曾經參與過二十一世紀最可怕的恐怖攻擊行動。莊斯將軍和他的組織在2012年，曾試圖攻擊開羅美國大使館，以及擊沈USS尼耳森號。這些令人髮指的攻擊行動，吸引了更多支持者的投靠，包括來自於許多國家，願意為全球解放軍的理想犧牲性命的炸彈客。莊斯將軍在一次製作炸彈的意外中，失去了一隻手，除了對自己的組織成員外，很少對外人發表言論。

背景資料

- 陣營：全球解放軍
- 階級：不詳
- 組織：毒蠍
- 身份號碼：不詳
- 出生地：不詳
- 戰術概要：炸藥
- 可玩遊戲類型：殊死戰、將軍對決、線上遊戲

軍隊建築物

圖示	名稱	説明
	先進圈套炸彈	先進圈套炸彈造價便宜、組裝快速，且比圈套炸彈更具毀滅性。

軍隊升級

圖示	名稱	説明
	自殺（Suicide）	在皇宮購買這種升級後，任何部隊或有部隊駐守的建築物（刺針飛彈陣地、地道網路系統等等）都可以在一聲令下自爆。

軍隊調整

- 炸彈卡車造價較低。
- 所有恐怖份子能夠造成更多傷害。
- 一開始就可進行炸彈陷阱升級。
- 一開始就有可建造恐怖份子騎乘的戰鬥摩托車。
- 不能建造或使用隱形部隊或能力，賈曼卡爾除外。
- 不能購買毒素升級。生化死雨風暴、生化飛彈發射車、炸彈卡車都裝有炸藥。

科塞德王子

科塞德王子在中東政壇具有相當的知名度，而且也是地下世界的重量級人物。這位具有領袖魅力的部落領導人，在北非召募間諜和刺客執行他的命令。科塞德王子為了暗殺行動、劫機行動，以及街頭鬥毆事件已經耗資百萬美金。一般相信，自2008年起的三年間，地中海沿岸所進行的恐怖行動，都有他的參與或祝福。科塞德王子

是位機智的恐怖組織管理者，他從未與任何犯罪行動有直接關連，然而厄運仍舊持續降臨在對他造成阻撓的個人或是勢力上。

背景資料

- 陣營：全球解放軍
- 階級：不詳
- 組織：眼鏡蛇
- 身份號碼：不詳
- 出身地：的黎波里，利比亞
- 戰術概要：偽裝
- 可玩遊戲類型：殊死戰、將軍對決、線上遊戲

軍隊調整

- 所有建築可進行偽裝升級。
- 在你購買偽裝升級後，工人在收集補給品時處於偽裝狀態。
- 反抗軍一開始就可進行偽裝升級。
- 基地防禦一開始就有偽裝。
- 一開始就可生產劫持犯。
- 等級3就可使用全球定位系統干擾，而不是原先的等級5。
- 全球定位系統干擾的充能速度加快。
- 科塞德王子不習慣使用坦克或生化飛彈發射車。

線上遊戲補遺

在這個章節裡，你可以獲得一些線上遊戲**的基本戰術和簡略要點。

**本功能要有INTERNET連線。美商藝電保留在本產品上市90天候，中止本產品線上功能的權利。購買本產品後，相關的網路服務條款以及所有功能有可能尚未準備妥當。進一步的消息請前往www.gerneral.ea.com查詢。

註：在進行線上遊戲時，中斷連線的玩家，將會獲得中斷連線統計值。不必為中斷連線負責的玩家，不會或得統計值。在遊戲中的任何時刻，中斷連線都會記入統計值，即使是遊戲開始後30秒也一樣。所有其他的統計值，例如死傷數目，在30秒的時限裡不會列入計算。玩家必須透過合法的遊戲規則離開遊戲，例如離開、投降等等。

線上遊戲圖示

在線上遊戲大廳裡，可以參與的遊戲列表中有著指示重要情報的圖示，包括遊戲相關資訊和你的連線狀況。

圖示	名稱	說明
	紀錄統計資料	這場遊戲的統計資料會列入你的個人資料裡。
	需要密碼	這個圖示會出現在需要密碼的遊戲旁邊。如果你沒有密碼，你必須向主持人詢問。
	連線極佳	綠燈代表你的電腦和主持人的電腦間有良好的連線。盡可能的加入這些遊戲。
	連線尚可	黃燈圖示代表連線狀況尚可。玩這些遊戲時，你有可能會遇到問題。
	連線極差	紅燈圖示代表差勁的連線狀況，而且Ping值很高。

創造線上遊戲的改變

當你在《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》裡創造一個線上遊戲時，你可以設定下列新選項。

限制軍隊（Limit Armies）	要限制在接下來的遊戲裡，只能使用原始的美國、全球解放軍和中國軍隊，勾選此方塊。
紀錄統計資料（Record Stats）	要將結果紀錄至你的線上遊戲個人資料裡，勾選此方塊。

註：如果記錄統計資料功能啟用，起始資金會固定在$10,000，可以使用所有的軍隊，而且超級武器的數量不受限制。在記錄統計資料的遊戲裡，不能採用使用者自創的地圖。

限制超級武器（Limit Superweapons）	創造一個線上遊戲後，你可以限制各陣營在遊戲過程裡只能創造一個超級武器。
起始資金（Starting Cash）	若啟用這個功能，你可以變更各陣營的起始資金。

註：快速配對（QuickMatch）遊戲總是會紀錄統計資料，並且允許使用所有的軍隊。

線上遊戲戰術

在線上遊戲中，事物變化的非常快速，如果你沒有做好準備，將會被徹底擊敗。線上遊戲有眾多的策略可運用，而其效果互異。

底下的章節，涵蓋了一些各陣營的基本策略。

錢最重要

除非你的線上遊戲一開始就有大量的資金，你的首要任務是建立補給鏈，收集和處理資源，並且提供這些部隊一些保護。

- 中國：盡快的建造一座補給中心，但是將補給卡車的數量限制在兩輛。建造更多的卡車是浪費資源的行為，除非你的補給中心和最近的補給倉距離很遠。
- 全球解放軍：補給中心處理資源的速度比其他陣營快一些，運用這個優勢。建造六名以上的工人，使補給線保持滿載。務必要用武裝部隊保護你的工人，全球解放軍的工人可以被碾死。有些對手會在遊戲初期利用這種無恥的戰術。
- 美國：雖然昂貴，運輸直昇機是最快且最有效率的資源收集工具。這些快速的直昇機必須提供更多的資金，建造及維護美國昂貴的部隊和建築物。隨時隨地保持兩架運輸直昇機在空中。

次要賺錢工具

特別是在資源分散的地圖上，各陣營的次要賺錢工具能對遊戲的平衡造成舉足輕重的影響。在遊戲的初期發展它們，好在後面的遊戲裡發揮影響力。對任何一個陣營而言，嘗試對手佔領中立資源之前先行取得，例如鑽油塔。

- 中國：在網際網路中心裡部署幾名駭客，可以提供可觀的資金。
- 全球解放軍：黑市是絕佳的次要資源來源。每幾秒鐘便可替你帶來20塊，幾座這種建築物即可迅速撐大你的荷包。
- 美國：在遊戲後期，美國可以建造一些補給空投區，快速的獲得額外資金。雖然這些建築物會消耗你的電力，當補給品抵達時，它們等於自行買單。沒有任何事情能夠阻止運送補給品的補給機，包括敵方砲火在內。

防禦基地陣線

在你建造攻擊武器消滅敵人之前，你必須加強脆弱基地的周邊防禦。在遊戲初期階段，只要對你的基地發動猛攻，便可將你的陣營踢出遊戲。就防禦來說，有一定的優先順序。敵人可能會從哪個方向發動攻擊？敵人可能會使用哪種部隊？即使你不想讓任何入口完全不受保護，但要保護好兩個入口已經是很困難的事，暫時別管其他的三個入口。

盡早做出明智的選擇。對付大部分的玩家時，讓你的基地有能力應付正面攻擊。可靠的防禦方案包括建造一排功能不同的部隊和建築物對付敵方部隊。你一定會想要運用長程武器，在敵人抵達基地周圍前先削弱其實力。防空也很重要。

- 在某些地圖上，敵方部隊必須穿過狹窄的入口進入你的基地，利用一支排列成半圓形的防禦部隊便可幹掉他們。
- 可能的畫，在高地上設置飛彈部隊防禦基地。地點越高，你的部隊的射程越遠。將每個陣營的這些類型的部隊穿插排列：
- 中國：用坦克獵人和些許的蓋特砲環繞有人駐守的碉堡。
- 全球解放軍：一些刺針飛彈陣地穿插著有火箭兵駐守的地道網路系統。
- 美國：四枚愛國者飛彈和四座火力基地穿插排列。經費充足的話，在火力基地附近安置一些飛彈防禦兵。

別將你所有的建造時間和計畫投注在防禦上，優秀的玩家能夠在遊戲初期解決防禦問題。你必須準備發動攻擊。

攻擊

就防禦觀點來說，讓主要攻擊部隊與其他能夠保護攻擊者弱點的部隊均衡混合是個好主意。必須保護你在攻擊部隊上的投資。

盡你可能，在正式攻擊前，嘗試取得你可能會面對的敵方防禦部隊的資料。收集這類情報，可能需要更先進的科技，或是發動刺探攻擊。

刺探與偵察

理想的刺探攻擊，能夠盡可能地探索敵人的領域，所以速度非常重要。若你的主要目標是取得他的基地防禦部隊和建築物的更多情報，你應該嘗試對他的基地發動小規模的攻擊。如果你的刺探攻擊能夠造成一些傷害，你便知道對手的防禦陣線對大規模攻擊會有什麼樣的反應。你甚至可迫使他調動部隊前往受攻擊的區域，而對來自其他方向的攻擊完全不設防。

對每個陣營來說，可以考慮採用下列的基本刺探與偵察攻擊部隊：

- 中國：派遣兩輛機動性高的蓋特坦克。如果你有空中武力，讓一架米格機出現在敵方營地的上空，可迫使他重新思考他的防禦網的組織架構。
- 全球解放軍：運用衝鋒車和戰鬥摩托車迅速地通過敵方營地。由於戰鬥摩托車可讓步兵騎乘，你可以將戰鬥摩托車轉變成更具威力的武器。派遣五輛由恐怖份子騎乘的戰鬥摩托車衝入敵人的指揮中心，一定能夠改變他的觀點。
- 美國：偵搜蜂型機加上飛彈防禦兵乘坐的悍馬車，可組成有效率的偵察小組。隨著科技的研發，無人哨兵機將會成為投資效益比較高的部隊。

打擊

有些時候，攻擊的目的在於打擊特定的目標和安全的撤退。

在這類攻擊行動中，速度很重要，你會希望組織足夠的火力，在防禦被突破前迅速完成工作。雖然主要的目的是摧毀部隊或建築物，讓你的打擊部隊返回基地，可以縮短發動下一波攻擊的時間。

就各個陣營而言，有許多方式能夠組織成功的打擊部隊，而且和目標、地圖位置、周圍防禦有很大的關連；經驗是你最好的導師。

全軍攻擊

戰鬥接近尾聲時，你應該已經建立足以突破敵方防禦並且摧毀所有敵方部隊和建築物的攻擊部隊。同常在最終戰役裡，有個決定你的軍隊或是防禦軍隊取得優勢的決定時刻。如果你發現自己無法突破敵人的防禦，最好立刻撤退，擇日再戰。

- 別將所有的資金或資源投入攻擊行動中，除非情況相當危急。一支投入全部資源的軍隊，一旦遇上敵方反擊，將面臨險境。在你建造打擊部隊並開始部署時，開始建造能夠填補戰鬥損失的部隊。

在建造攻擊部隊時，利用其他部隊保護主要攻擊部隊的弱點是很重要的。平衡的軍隊組織是攻擊行動成功與否的關鍵。

針對攻擊行動，各陣營可考慮採取下列的部署：

- **中國：**先建造四輛戰神坦克，其中兩輛搭配思想強化電塔升級，另兩輛搭配蓋特機砲升級。增加兩具獨立的蓋特砲，在戰神坦克遭受攻擊時可提供支援。讓兩具核子加農砲跟在主力部隊後方，它們能夠有效的對付建築物。如果你想以步兵進行，利用搭載蓋特機槍兵的攻擊前哨車。
- **全球解放軍：**建造10輛搭配火箭升級的天蠍坦克。增加四具四管加農砲，提供部隊防空能力。在主力部隊後方，以兩輛生化飛彈發射車提供支援。
- **美國：**帕拉丁坦克是美國的主力攻擊部隊，建造五或六輛。在坦克後方，安置兩或三具戰斧飛彈部隊進行長程攻擊。增加一些搭載飛彈防禦兵的悍馬車。在主力部隊後方，安置兩輛復仇者支援車提供防空保護。

競賽天梯

針對互相競爭的玩家，《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》替快速配對遊戲提供了競賽天梯。在競賽天梯裡，你採取同樣的遊戲模式（1v1、2v2）對抗其他的玩家。你的遊戲結果會加以累計，並決定你在天梯上的排名。

要參加競賽天梯：

1. 前往http://generals.casesladder.com。參加適合你的天梯。
2. 在你的電腦上啟動《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》。
3. 在主選單裡，選擇多人連線遊戲。登入線上遊戲大廳。
4. 點選快速配對（QUICKMATCH）。
5. 點選設定（SETUP）。
6. 從選擇天梯下拉式列表裡，選擇你加入的天梯。

   #在選擇天梯的下拉式列表裡，你可以關閉天梯的作用。這些遊戲不會被列入天梯記錄中。
7. 快速配對會從你的競賽天梯中，替你挑選合適的對手。所有快速配對遊戲的結果會自動列入至你的天梯紀錄中。

要查看你目前的天梯排名，請前往http://generals.casesladder.com。

世界編輯器簡介

本章節概略的說明如何使用《終極動員令：將軍之世界編輯器》建造多人連線遊戲地圖。

註：《終極動員令：將軍之世界編輯器》是不提供售後服務的工具。美商藝電技術支援部門不會提供任何相關的服務。請參閱啟動時的EA工具使用者授權書。

○ 詳情請參見http://www.generals.ea.com網站。

註：由《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》所附之世界編輯器製作出來的地圖，無法在《終極動員令：將軍》裡使用。然而，《終極動員令：將軍》的地圖可以載入至《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》的世界編輯器。

地圖設計提示

這裡提供一些提示，可以協助你設計地圖。

不要

○ 不要讓可帶來資金的資源散亂在地圖上。每位玩家應該能夠取得$40,000至$60,000。留意你在地圖上設置的鑽油塔數量。

○ 不要限制自己設計方形或對稱的地圖。不同形狀的地圖可以帶來許多樂趣。

○ 不要著迷於阨口的設計。當你創造一個阨口，其寬度至少應該能讓五輛坦克並排通過。

○ 不要隔離基地。也不要建立迷宮。尤其是全球解放軍，需要空間進行調遣。

○ 不要以橋樑作為基地區域的唯一出入口。針對每一座橋，你的地圖上應該至少有一條其他的路能夠跨越間隙。

○ 不要重疊材質。你無須重疊材質就可創造出很棒的效果。重疊材質會減慢遊戲速度。

○ 不要經常在地圖中使用巨大的物件。如果有必要，讓它們無法摧毀且無法選擇。

○ 不要建造大量流動的河流。相反地，試著建造潛入地圖又冒出地表的河流。

○ 不要瘋狂的建造籬笆。一長條的籬笆對系統是沈重的負擔。

○ 不要在一張地圖上使用超過800個物件。

○ 不要讓你的地圖太黑。為了獲得最令人滿意的結果，請檢視《終極動員令：將軍》裡的光影設定。

要

○ 要先製造草圖。它可讓你對地景特色的相對位置有清楚的概念。

○ 要在地圖面積的所有方向增加70個磚塊（700呎）的距離。你可以隨時刪減。

○ 要嘗試符合各種玩法。不需要讓地圖只適合一種玩法。

○ 要替你的基地設立龐大的區域。基地區域只少要有5x5的指揮中心大小。務必要留足夠的空間供興建多座機場之用。空軍將軍會建造大量的機場，所以空間是關鍵。可以利用物件（Object）列表中的建造空間（Build Space）物件進行估算。

○ 要在每個基地區域的後方設立空間，以便能夠空投部隊發動奇襲。

○ 要在多人連線遊戲地圖的基地區域間設立開放空間。設立能進行大規模戰鬥的空間。

○ 要檢查並確保至少有三條通路能夠出入每個基地區域。應該要有兩條直接路徑，以及第三條非直接路徑。

○ 要賦予峭壁獨特的材質，可以協助玩家辨識它們。

○ 要將多人連線遊戲地圖上，每名玩家物件限制在100以下。

○ 要確認阨口夠寬，能夠讓部隊穿過。當人工智慧部隊找不到路線穿過城市街道和峽谷時，在棒的地圖也功虧一簣。

創造一張多人連線遊戲地圖的十七個步驟

你可以依照下列的十七個步驟，立刻開始創造刺激的多人連線遊戲地圖。

註：這些步驟並未詳細說明在世界編輯器中完成它們的方式。若要下載完整文件，請前往www.generals.ea.com。

多人連線遊戲地圖的基本規則

○ 應試著提供每位玩家折合$60,000的資源，兩個標準大小的補給建築，和一個鑽油塔應該足夠。

○ 避免在多人連線遊戲地圖上使用大量的平民。他們會減慢畫面更新速率、剝奪樂趣。

○ 多人連線遊戲地圖的最大尺寸。一張兩人玩的地圖，最大尺寸應為250x250。四人至六人玩的地圖，應為350 x 350。八人玩的地圖，不應超過450 x 450。

創造多人連線遊戲地圖的十七個步驟

1. 決定地圖配置。在你動手前，你應該已經知道要如何設計你的地圖。在開始設計地圖時，做出越多決定，能夠讓完成地圖的過程越順利。
2. 繪製地圖草稿。當你決定了地圖配置後，你可以將你的想法畫在紙上。以由上至下的方式，將你的想法畫入地圖中。找出地圖的最大特色。對於你想讓不同陣營設立基地的位置，必須有初步的概念。

3. 設定航點。在製作地圖的初期，以航點標示基地和補給倉的位置是個好主意。

註：如果你設立航點標記一開始玩家會出現在多人連線遊戲地圖的哪個區域，名稱必須遵照特定的格式。舉例來說，「PLAYER_1_START」代表玩家1的開始位置。你必須替多人連線遊戲地圖上的每一名玩家在玩家列表（Player List）裡創造一個玩家。

4. 建置基本地形。此刻，你只想將基本地形特色填入同樣高度的大概位置。
5. 檢查尺寸。記住，你必須替你的地圖增加額外的工作區域，同時應該在地圖邊緣設置無法穿越的地形。依此調整你的地圖大小。
6. 仔細的建置地形。使用壟起（Mound）和挖掘（Dig）工具，抬高或降低地形至你想要的高度。使用撫平山丘（Smooth Height）工具，使得山峰和谷地有更自然的外觀。
7. 增加地圖邊緣。在地圖每邊留下厚度至少為70個磚塊、無法進行遊戲的地形。你也應將地圖邊緣的地形設定成部隊無法穿越。
8. 創造水路。接著，在你的地圖上創造水域。你可以沿著湖床或河流修飾水域的多邊形。可能的話，在你的地圖上使用預設的水域地形。
9. 繪製材質。現在你已經創造了所有的地形，你可以繪製地形的材質，創造更真實的地圖景色。
10. 修飾及調和材質。定義好大片材質區域後，你可以調整小範圍的材質，並且將材質調和在一起。

○ 在峭壁上套用有趣的材質如何？當你將材質貼到諸如峭壁的陡峭表面上，材質會被拉長以覆蓋該區域。產生的圖形相當醜陋。撫平峭壁面的材質。

11. 安置戰鬥及平民物件。只放置在遊戲開始時存在的物件。
12. 道路、鐵路和橋樑。道路、鐵路和橋樑可以成為你的地圖的重要戰術據點，也可以替你的城市景色增添風貌。這些元素是被當成物件的特殊材質。
13. 在你的地圖上設置資源。在距離每位玩家起始點相等的位置，設置數量約略相同的補給碼頭、鑽油塔和散落的補給品。
14. 創造及命名航點。一組有前後順序的航點，可以構成部隊和隊伍能夠順著移動的航點路線。
15. 什麼是環境音效？環境音效可以讓你地圖上的平民建築物栩栩如生。在任何畫面上，不要放置超過三種以上的環境音效。
16. 測試遊戲。當你將所有的元素加入你的多人連線遊戲地圖後，便可在遊戲中測試地圖。花一些時間以單人模式玩你所創造的地圖，然後和一些朋友一起測試地圖。
17. 調整材質磚塊至最佳狀態。在你釋出你的地圖前，你應該試著將材質磚塊調整至最佳狀態。

安裝及執行多人連線遊戲地圖

1. 將地圖檔、.TGA預覽檔以及任何關連檔案放入一個名稱（拿掉附檔名）與地圖檔案相同的新資料夾內。
2. 將這個資料夾移至底下的路徑：我的文件夾\Command & Conquer Generals Zero Hour Data\Maps。在這個路徑下，替你所創造或下載的每個多人連線遊戲地圖，依據步驟一命名方式，設置一個新的資料夾。

○ 在線上遊戲中玩多人連線遊戲地圖時，應由地圖創作者主持遊戲。地圖會自動傳輸給所有參與遊戲的玩家。完整的地圖大小約為1MB左右。

3. 要使用玩家自創的多人連線遊戲地圖主持遊戲，啟動《終極動員令：將軍 資料片 絕命時刻》。在主選單裡，選擇「多人連線遊戲（MULTIPLAYER）」，然後登入。在大廳畫面中，選擇「創造遊戲（CREATE GAME）」。設定遊戲的參數，然後點選「選擇地圖（SELECT MAP）」。接著，點選「非官方地圖（UNOFFICIAL MAPS）」並選擇要玩的地圖。點選「接受（ACCEPT）」。當所有玩家都準備好時，點選「進行遊戲（PLAY GAME）」。

○ 在沙箱（Sandbox）模式下，你可以自己測試你創造的多人連線遊戲地圖。在網路上創造一個多人連線遊戲，選擇你的地圖，然後點選「進行遊戲（PLAY GAME）」。由於地圖上只有一名玩家，你可以隨意探索並且微調你的作品。

製作群

Command & Conquer™ Generals Zero Hour was developed by Electronic Arts Los Angeles

ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES – C&C GENERALS ZERO HOUR DEVELOPMENT TEAM

Executive Producer: Mark Skaggs
Senior Producer: Harvard Bonin
Development Director: John Salwitz
Technical Direction: Jeff Brown
Associate Producer: Jill Donald
Assistant Producer: Amir Rahimi
Additional Production Management: Amer Ajami, Jeff Charvat, Richard Donnelly, Dan Elggren, Frank Hsu, Rade Stojsavljevic, Mike Verdu
Engineers: Steve Copeland, Mark Lorenzen, Kris Morness, Graham Smallwood, Gary Strawn
Additional Engineering: John Ahlquist, Ian Barkley-Yeung, Scott Bowen, Martin Hoffesommer, Robert Minsk, Daniel Teh, Mark Wilczynski
Designers: Eric Beaumont, Jason Bender, John Comes, Randy Greenback, Joe Gernert, Adam Isgreen, Mike Lightner, Todd Owens, Chris Rubyor, Kevin Saunders, Jeff Stewart
Lead Artists: Jose Albanil, Eric Kearns
Artists: Samm Ivri, In Sun Kang, Steve Moore
Additional Art: Richard Kriegler, Boon Lee, Tse-cheng Lo, Kich Ma, Bjorn Muller, David Pursley, Richard Smith
Cinematic Cut Scene Director: David Wainstain
Cinematic Cut Scene Artists: Greg Black, Eric Hardin
Director of Audio: Mical Pedriana
Sound Design and Voice Direction: David Fries
Music Composed and Produced by Bill Brown and Mikael Sandgren of Soundelux Design Music Group
Script Writers: Danny Bilson, Paul DeMeo
Engineering Interns: Chris Brue, Jake Warmerdam
Additional Design: Dustin Browder, John Lee

QUALITY ASSURANCE

EALA QA Director: Evan Birkby
Senior Test Lead: Adam Hayes
Assistant Multiplayer Test Lead: Will Townsend
Analysts: Justin Anderson, Jim Corbin, Scott Fallier, Timothy Fox, Roger Hantz, Steven Hoey, Jason Krzewski, Pei Lee, RA. Pearson, Jake Nannery, Khen Prel, Sean Shimoda, Gavin Simon, Brian Tibbetts, Mike Wale, Larry Webber
Tiburon Additional Quality Assurance: Paulo Baier, Adam Colman, Matt Christman, Ryan Ferwerda, Alex Plachowski, Mark Schneidmiller, John Thompson, Gary Ware, Brett Yagi, Eric Zala
NA Customer Quality Control: Travis Alger, Anthony Barbagallo, Jason Collins, Benjamin Crick, Eron Garcia, Darryl Jenkins, Dave Knudson, Joseph Lee, Russell Medeiros, Simon Steel, Rob Stiasny

LOCALIZATION

Director of Product Localization, EALA: Thilo W. Huebner
Localization Assistance: Laffy Taylor, Lea Milic
Localization Brazil: Carlos Cassemiro, Mateus Andrade
Translation Services: Quoted Traduções
Localization France
Translation Coordinator: Stéphane Tachon
Translations: Around The Word
LT Coordinator: Lionel Berrodier
Language Tester: Clément Duval
Localization Germany
Localization Coordinators: Britta Dohmen, Bettina Bachon
Translations: Robert Böck, Elmar Seeberger
Recording Studio: Toneworx GmbH, Hamburg
LT Coordinator: Horst Baumann
German Language Tester: Thorsten Schaak
Localization Italy
Localization Manager: Alessandro Tajana
Translation Coordinator: Andrea Santambrogio
Translations: Synthesis International S.r.l.
LT Coordinator: Fausto Ceccarelli
Language Tester: Antonio Vaccarino
Localization Poland: Kasia Gryglewska-Cebrat, Jamusz Mrzigod
Localization Spain: José Luis Rovira, Alvaro Corral, Antonio Yago
Localization China
Localization Manager: Maxwell Peng
Translators: Betty Chang, Kiwi Lee, Titus Ou

MARKETING

Electronic Arts North America Marketing Partners: Frank Gibeau, Chip Lange, Mike Maser, Craig Owens, Tim McDowd
Managing Director, Europe: Gerhard Florin
Electronic Arts European Marketing Partners: Jonathan Bunney, Peter Larsen, Simon Bull
Asia Pacific, President & Coach: Nigel Sandiford
Electronic Arts Asia Pacific Marketing Partners: Peter Pembroke, Savannah Hahn, Michael Kim, Jamie Mckinlay, Claire Gobey, Jenny Hsia, Karen Teo, Liam Mccallum and Mike Wynands, Chongho Lee
Gaming Community Partners: Mike Murphy, Glenn Burtis, Elmar Seeberger, Uli Lachelt, Joerg Linder
Packaging Project Manager: Angela Santos
Packaging Design: Ayzenberg
Documentation: Steve Olson
Documentation Layout: Christopher Held

VOICE ACTING

Voice Actors: Andrew Morgado, Bill Farmer, Brian George, Chad Einbinder, Darren Norris, Dave Boat, David Fries, Greg Berger, Gustavo Rex, Ivan Allen, James Sie, Jeannie Elias, Jim Ward, Kim Mai Guest, Lauren Tom, Masasa Mical Pedriana, Michael Bell, Michael Yama, Neil Ross, Paul Mercier, Peter Jessop, Sean Donnellan, Steve Blum
Cameo and Generals' Photos
Wardrobe, hair & makeup: Jodi DeMarco
Casting: Deborah German Casting
Studio: Out West Studio
Models: Jacob Dass, T. R. Devitt, Jaime Guintu, Majid Kathib, Nabille Lalaoua, Robert Lee, Sunil Malhotra, James Peak, Hans Raith, Karina Thomas, Pamela Woon, John Yang

NEWS REPORTER VIDEOS

Producer: Robert Benjamin
Visual Effects & Editing: Robert Baily
Writer: Paul DeMeo
Studio: Out West Studio

ACTORS

Julian Stone as James Seabury
Catherine Dao as Sun Mei Ying
Mike Saad as Omar Bin Ghazali

Intro Movie by Mondo Media
External Multiplay Map Contributors: Bryan Hansen, Edwin Huisman

EA DEVELOPMENT EXECUTIVES

EALA General Manager: John Batter
EA Worldwide Development Executives: Don Mattrick, Paul Lee, Bruce McMillan

SPECIAL THANKS

Thanks & Love to Daisy & Freeman Gushee, Mom & Dad...and Ike!—Harvard

Love and thanks to Laura, Ben, Jack, Sam and Sophie

Thanks to the Brown Family Support Team: Robin, Josh, Beth and Meeskite

Thanks to my son Colin Moore for letting me play the game on his machine

A big hug to my new husband Joji for his love and support—Jill

Thank you to my family and friends in Chilliwack, BC, Canada!—Kris Morness

Thanks to DMP, Jenny and Elizabeth

Thanks to my Father.—Mark Lorenzen

Lots of love to Madison, Reece, Melissa, Dad, and my bros!—Randy Greenback

Thanks to Maha, Ramzi, & Brooke for their support. Props to the 415 kids—Amer

Mom&Dad, Bry,Kev,Dan&Mel,Aaron&Kelsey, Mikki,Adam,Kev,Jay,James—SCC

To Brenda and Nero for their wonderful support—Eric Kearns

Thanks Gibson, Vinge, Mieville, Bear, Hebert, LeGuin—RN Smith

Deborah, Stephen, and Alan: Thanks for putting up with me—Ian Barkley-Yeung

Thanks to Cristi for your understanding and support—John

Thanks to April Wesley Kelly & Chelsie—Scott Bowen

Thanks to friends, family, Choo Choo Bear, and the hard-working ZH team!—JB

Thanks to Junko for your love.—F

Thank-U Carina, Kat and Brandc understanding-David Wainstain

Thanks to my family, Cheryl and for their love and support

Thanks to my friends and family, Jeannie. I love you all—KDS

Thanks for my wonderful husban Samm

Thanks Ari for all your love, supp understanding—Jose

To Rebecca, the only thing that r thing that lasts

Thanks to my loving wife for insp support—Chris Rubyor

Thanks to my wife for giving our love you.—Jeff Stewart

Thanks to Karen & Nick for your Ahlquist

Thanks to Mom BruceLauraDasr Trevor and all my buds in The O

I would like to thank my family a NazBoniadiArtRasoulZohreRahir FamilyP,T,KMLoBobWindDrFros

Thanks to Jane,George,David,So Shannon,Johan & agavenectar

Thanks to Ben Calmer & Laura M

Thanks to Bing Gordon, your co has been invaluable.

Very Special Thanks to the Comn fan community.

need Technical support? Please see the enclosed Guide for technical support information.

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in any time and without notice.

This manual and the software described in this manual are copyrighted. All rights are part of this manual or the described software may be copied, reproduced, translated any electronic medium or machine-readable form without the prior written consent c

Software and Documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA G EA GAMES logo and Command & Conquer are trademarks or registered trademarks Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. MPEG Layer-3 auc technology licensed from Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia. This product software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2003 GameSpy All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. an Electronic Arts™ brand.

This product contains Font Software licensed from Agfa Monotype Corporation an which may not be distributed, copied, reformatted, reverse engineered, or decompile purpose. You may transfer the Font Software as part of the product to a third party the third party agrees to all the terms of this agreement and (ii) you have destroyed the Font Software in your custody or control, including any installed in your comput upon transferring such product. The Font Software is also protected by copyright ar or distribution of the Font Software, with or without the product, constitutes both c infringement and a theft of valuable property. You acquire no right, title or interest i Software except the personal right to use such software, consistent with this agreem the product when installed in your computer. All rights reserved.

To see the Agfa Monotype Corporation complete Font Software End User License A go to their website www.agfamonotype.com.

軟體著作權授權合約

本授權合約規定貴用戶於使用美商藝電股份有限公司(下稱本公司)軟體相關產品(包括，但不僅限於套裝軟體中的電腦程式、其更改程式、相關媒介物。書面資料以及線上或電子文件)時應遵守之事項.貴用戶安裝，複製或以其他方式使用軟體產品，即表示同意接受本授權合約規定之拘束。

本軟體產品受中華民國著作權法、國際著作權條約以及其他智慧財產權之法律及國際間著作權相互保障條約之保護。本軟體產品僅系授權使用，而非販賣壟斷。所有在本授權書中未明文授與使用者的權利，均歸本公司所有。

同意使用項目

1 將軟體造入單人使用環境下的電腦。工作站中的隨機存取記憶體(RAM)，或其代替記憶體，並使用本軟體。

2 將本軟體載入永久儲存裝置，如硬碟。

3 於法律許可範圍內經本公司以書面同意下，軟體產品與其任何複製之所有權，其中包括但不限於著作權，均屬本公司所有。

禁止使用項目

1 除得依著作權法合法複製軟體產品外，禁止任何未經許可之複製。

2 禁止於網路上多使用者環境下使用軟體產品.但以取得各終端機使用授權之多人使用版本不在此限。

3 禁止未經本公司書面同意授權之出售、出租、出借、散佈及公開展示，或其他足以侵害本公司之行為。

4 禁止就軟體產品進行還原工程(Reverse Engineering)、解編(Decompilation)、反向組譯(Disassemble)或任何更改原始程式或系統上的鎖定與解除鎖定之行為。

5 禁止未經本公司授權同意就軟體產品所做任何形式之複製，重製及翻譯。

6 禁止刪除、更改、遮蓋、移動軟體產品及所有複製上之任何著作權及商標展示。

產品責任範圍

1 自本產品購買日起(憑發票或收據)三個月的產品保固期內，本公司將免費維修在自然使用下所發生的損壞。但因人為因素、天然災害所致之損壞則非為產品保固範圍，本公司亦不負因而產生之損害賠償責任。

2 於相關法律所允許的最大範圍內，本公司對於使用或不能使用本軟體產品所發生之特別、附隨、間接或衍生之損害(包括但不限於營業利潤之損失、業務中斷、商業資訊之損失或其他金錢損失)不負任何損害賠償責任。

3 軟體產品和任何相關文件只以「現狀」提供，並不附帶任何明示或默許之保證，包括但不限於默許之保證或適售性。適合某一特定用途或不侵權之擔保。使用或操作軟體產品所導致之所有風險，必須由使用者自行負擔。

其他事項

1 如違反本授權合約之規定或條件，本公司得終止本授權合約且不影響其所擁有之其他權利，並得依一切相關法律請求損害賠償。屆時貴用戶必須銷毀所有軟體產品之複製品。

2 本軟體授權合約中有任何不具法律效力，並不可強制執行時，將不影響其他項目的有效性，以及法律上的執行效率。

3 本軟體及遊戲手冊所提到非為本公司註冊商標之商標，相關著作權標的物等均為各該公司所有，註冊商標、著作權所有請勿侵犯。

客戶服務與技術支援

對於造成您遊戲經驗的不便我們至上最誠摯的歉意。遊戲手冊中若有部分譯名與實際操作有所出入，將以遊戲內容為主，請消費者見諒。

安裝過程中的常見問題

問：安裝到一半時發生錯誤該如何解決？

答：若您無法安裝，最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換，或寫明詳細情況，直接將產品寄回本公司，憑一個月內發票我們會免費為您更換。為方便作業，來信請務必寫清楚寄件者姓名、住址、聯絡電話。換片申請服務表格可至本公司網站「客戶服務」專區上下載。

螢幕解析度問題

至少需要使用用800X600解析度、32位元色階的顯示卡。除此之外，顯示卡還需要至少32MB視訊記憶體，並需具備3D硬體加速裝置。

解決問題DIY

若您可安裝過程一切順利，但執行時遭遇困難，下列方法可排除大部分的問題：

1. 請確定你的電腦目前的配備可以執行其他的遊戲。(請參閱遊戲外盒說明的最低需求)
2. 請更新顯示卡的驅動程式至最新版本，如您對更新過程有任何疑問請洽您的顯示卡製造商。
3. 關掉不必要的常駐程式，如防毒等軟體程式。
4. 請試著關閉電腦，重新啟動再試看看。
5. 移除本遊戲再安裝，也許是因為不正常的安裝所引起的問題。
6. 請不要更改預設的目錄路徑。
7. 重整硬碟，也許剛好安裝的檔案放在壞軌上，因而啟動失敗。
8. 確定你有放入遊戲光碟，並且稍待一會，等光碟放置妥當再執行遊戲。
9. 其他常見的問題可在本公司技術問答網頁上迅速的查詢到，請多利用以節省您寶貴的時間。

   網址為http://www.ea.com.tw

與我們聯絡

若上述方法您都試過仍無法排除問題，您可以利用下列方式與我們聯絡，建議您可以的話盡量以傳真或是電子郵件詳細敘述您所發生的情形，如此我們才可以找尋相關技術支援資料庫以解決您的問題。

有關遊戲進行之任何提示、攻略、指導、作弊密碼、非本公司所製作的修補檔，恕本公司無法提供。為方便問題的處理，來信或來電詢問時，請務必明列以下事項：

(1). 您的身分證字號，我們需查詢您是否在本公司網頁上註冊本產品，若您尚未註冊，請告知我們您的線上註冊序號(位於遊戲手冊末頁)。若您沒有此線上註冊序號恕無法提供服務。

(2). 執行遊戲的電腦配備：CPU、硬碟剩餘空間、記憶體、顯示卡記憶體及名稱、音效卡、光碟機的倍速、是否有一台以上的光碟機、是否有安裝虛擬光碟機。

(3). 諮詢的遊戲名稱。

(4). 詳述遊戲安裝或執行時所發生的狀況，若有錯誤訊息最好也抄下來給我們。（請務必詳細紀錄，如有任何錯誤訊息請一併抄錄，若只說遊戲無法執行，技術人員無法幫您判斷問題。）

(5). 您的e-mail(可正確寄達的)或聯絡電話

(6). 如果是同一遊戲的第二次訊問，請保留前次回覆的內文或再次說明，好方便客服人員清楚了解你的狀況。

特別注意：如您不清楚您的電腦硬體狀況請洽詢您的電腦販賣公司或製造商。使用電腦硬體驅動程式發生問題，需要任何進一步服務時，請洽提供驅動程式的廠商或是您的電腦販售的公司，本公司無法為其他硬體廠商所提供的程式負責。

使用者換片、申請補發序號及遊戲手冊相關辦法

第一條：凡欲換片、補發序號或手冊者，請先至本公司網站上註冊產品。若您已是本站會員直接註冊產品即可；若您還未註冊為本站會員請先註冊成為會員，再註冊遊戲手冊末頁的網站產品註冊序號。未註冊產品者，恕無法提供下列所有服務。

第二條：購買的商品若發現瑕疵，導致無法正常安裝時，最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換，或憑一個月內發票（以郵戳為憑）寫明故障原因，直接將產品寄回本公司，我們會免費幫您更換。

第三條：因人為刮傷而須換片服務者，每片更換之費用為新台幣二百元整。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。將光碟片用厚紙片妥善包裝好，並寫清楚故障原因，連同工本費與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。

第四條：安裝遊戲時，若發生光碟機刮片之情形，於購買7天內憑發票將光碟郵寄至本公司更換（以郵戳為憑），本公司將免費為您換片，但一人以一次為限。請上本公司網站客戶服務專欄下載「換片服務表單」，將表格

列印下來並填寫完畢。連同光碟片與「換片服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。

第五條：遺失遊戲安裝序號者，申請補發序號之手續費用為新台幣二百元整，請上本公司網站客戶服務專欄下載「補發序號服務表單」，將表格列印下來並填寫完畢。需附上原版遊戲光碟以茲憑證，連同工本費與「補發序號服務表單」一併以掛號方式寄回本公司客服部。光碟片請用厚紙片妥善包裝好，以免郵寄過程損壞。

第六條：遺失遊戲手冊者，申請補發手冊之手續費用為新台幣一百元整，且需附上原版遊戲光碟以茲憑證，將光碟片用厚紙片妥善包裝好，以掛號方式寄回本公司客服部。

第七條：以上所有申請手續，當確定情況屬須付費更換時，未附足夠工本費，恕不受理。來信請務必註明您的身分證自號(查詢產品註冊用)、姓名、地址聯絡、電話、申請需求。收到您的來信後，經審核符合資格者，我們會在七天內完成 寄出的動作。海外地區請附足夠之回郵郵資，謝謝您的合作！

※「換片服務表單」與「補發序號服務表單」下載處: http://www.ea.com.tw/support/default.asp

特別注意：部分遊戲光碟或序號、遊戲手冊因年代久遠，公司內已無存貨，因此您要換片或申請補發序號時請務必先以email或電話查詢是否有現貨供應玩家支付工本費更換遊戲光碟，以免耽誤您寶貴的時間。若您遺失光碟，恕不提供補發，請您妥善保管。

造成您不便之處，敬請見諒！

美商藝電台灣分公司

地址:臺北市信義區110松仁路97號8樓

中文首頁:http://www.ea.com.tw（請多利用本站「技術問答」討論區）

技術服務電子郵件:twsupport@ea.com

技術諮詢網頁:http://www.ea.com.tw/products/products_faq.asp

技術諮詢電話:(02)2758-8188

（服務時間:週一至週五，早上九點半至下午六點，例假日除外）

技術諮詢傳真:(02)8788-2918

特別注意：若您有攻略方面問題可至本公司網站討論區或該遊戲專屬網站上查詢，本公司技術諮詢專線和電子郵件信箱並不提供攻略方面的諮詢與討論，謝謝您的配合！